S.T.A.L.K.E.R.

DESKOVÁ HRA

SRDCE ZÓNY
PRAVIDLA A PRŮVODCE MISEMI 2

HERNÍ KOMPONENTY

* Obsah krabiček misí se nachází v Knize setkání 2 na stranách 6 a 7 (z druhé strany těchto pravidel a Průvodce misemi 2).

KARTY

Běžné karty

10 karet zbraní

4 karty anomálií

9 karet kontaktů

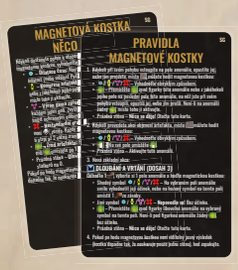
20 karet schránek s poklady

Malé karty

8 karet artefaktů

Velké karty

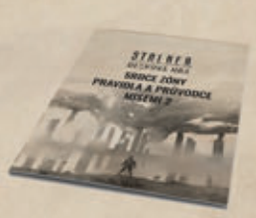
4 karty nepřátel



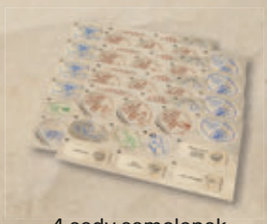
1 přehledová karta

4 karet postav

PAPÍR



1 sešit pravidel a Průvodce misemi 2/Kniha setkání 2



4 sady samolepek

ŽETONY

5 žetonů kořisti

13 žetonů BZ nepřátel

1 univerzální žeton hluku

MINIATURY

4 miniatury stalkerů

1 magnetová kostka

OSTATNÍ

9 dílů herního plánu

6 krabiček misí*

DESKOVÁ HRA S.T.A.L.K.E.R. SRDCE ZÓNY

Srdce Zóny doplňuje deskovou hru S.T.A.L.K.E.R. o další příběhy a komponenty. Po otevření krabice, v níž je uložen, můžete tento herní materiál přidat do krabice základní hry, a to následujícím způsobem:

1. Všechny 4 karty postav (stalkerů) přidejte ke stalkerům základní hry. Máte-li rozehranou kampaň, kteréhokoli ze svých stávajících stalkerů smíte vyměnit za nově přidaného stalkera.
2. Všech 10 karet zbraní přidejte do balíčku zbraní. Můžete je získat podle běžných pravidel hry.
3. Všechny 4 karty anomálií přidejte do balíčku anomálií. Můžete na ně narazit jako za obvyklých okolností (kupříkladu jako na anomálii se stanovenou vlastností, náhodně vybranou v průběhu mise či scénáře PvZ).
4. Vezměte karty kontaktů **C31**, **C32**, **C33**, **C34** a **C35** a umístěte je do své skrýše. Jedná se o vaše nové zakázky, z nichž si smíte vybrat při Průzkumu Zóny. Zbývající karty přidejte do balíčku kontaktů. Tyto kontakty budete moci získat v průběhu kampaně.
5. Všech 8 karet artefaktů přidejte do balíčku artefaktů. Můžete je získat podle běžných pravidel hry.
6. Všechny 4 karty nepřátel přidejte do balíčku nepřátel. Můžete na ně narazit v průběhu scénářů PvZ.
7. Přehledovou kartu magnetové kostky přidejte k ostatním přehledovým kartám.
8. Všech 9 dílů herního plánu přidejte k dílům herního plánu základní hry. Díly Srdce Zóny mají následující čísla: **31/34**, **32/43**, **33/48**, **35/36**, **37/44**, **38/45**, **39/46**, **40/47**, **41/42**.
9. Všechny žetony umístěte do jim vyhrazených přihrádek v úložišti žetonů.

Všechny karty zamíchané mezi karty základní hry mají v rohu značku SG, která vám usnadní jejich identifikaci, pokud je budete chtít odstranit a zahrát si hru bez Srdce Zóny.

Doplňující miniatury stalkerů

Od této chvíle máte k dispozici 4 nové miniatury stalkerů. Vyberte si ty, kteří vám budou nejvíce vyhovovat!

Magnetová kostka

Magnetová kostka slouží jako náhrada běžné kostky anomálie, používané při interakci s anomáliemi. Dvě stěny původní kostky se symboly a byly změněny na a stěnu bez symbolu, což vedle nových možností přináší také cíleně nerovnoměrné rozložení výsledků při hodu touto kostkou.

Magnetovou kostku můžete v rámci přípravy hry přidat do libovolné mise nebo scénáře PvZ. Její přehledovou kartu umístěte vedle herního plánu a při hře se řiďte pravidly uvedenými na této kartě.

Příběhy C a D

Součástí Srdce Zóny jsou i dva nové příběhy. Každý z těchto příběhů se skládá ze 3 misí a do hry je můžete přidat až po úspěšném splnění dvojice misí **A3** a **B3**. Rozhodnete-li se pro jejich začlenění, mapu Zóny upravte nalepením následujících samolepek:

- 24. „Mise **C1** Riskantní podnik“
- 36. „Mise **D1** Volání o pomoc“

Jakmile začnete hrát příběhy ze Srdce Zóny doporučujeme vám uložit krabičky misí základní hry do krabice Srdce Zóny a krabičky misí Srdce Zóny do krabice základní hry.

Schránky s poklady

Srdce Zóny přináší i 4 nové žetony kořisti představující zamčené nebo jinak znepřístupněné schránky s (pravděpodobně) úžasným obsahem. Pro tyto žetony platí všechna běžná pravidla , kdykoli však vyhodnotíte představující schránku s pokladem (se symbolem), za její otevření musíte zaplatit dodatečnou cenu. Pokud schránku nemůžete nebo nechcete otevřít, umístěte její žeton lícem nahoru zpět na pole herního plánu, kde se předtím nacházel a kde jej budete moci později znovu vyhodnotit.

Po úspěšném otevření schránky si doberte 1 kartu schránky s pokladem a získejte uvedenou odměnu. Je-li pro vás část odměny nedostupná (například kvůli tomu, že uvedené předměty máte z dřívější doby), získejte pouze tolik, kolik můžete.

Neotevřel náhodou předtím tu samou schránku někdo jiný?

- **Radioaktivní schránka** – za otevření schránky zaplaťte zvýšením své dávky radiace o 5 (tato hodnota může být snížena vaším ochranným oděvem).
- **Uzamčená schránka** – za otevření schránky zaplaťte posunutím jednoho ze svých žetonů tahu jako při vykonání .
- **Schránka s tajnou přihrádkou** – za otevření schránky zaplaťte odhozením .
- **Schránka pro kutily** – za otevření schránky zaplaťte odhozením ze svých kapes.

Většinu karet schránek s pokladem lze využít pouze jednorázově a po otevření schránky jsou odstraněny ze hry. Bohatství, které nabízejí, totiž může být opravdu značné.

PŘEHLED KARTONOVÝCH FIGUREK

Součástí Srdce Zóny jsou i noví nepřátelé a anomálie. Na herním plánu je budou představovat následující figurky.

NEPŘÁTELÉ

6 tarbíků
(pobíhač)

5 psů
(pseudopes, pobíhač)

2 upíři
(močálový upír)

2 lezci
(mateřský lezec)

1 Izlom (rozzuřený Izlom/
stísněný Izlom)

8 zombií
(běsnící zombie)

4 vojenští nepřátelé
(obránce nemocnice)

2 nepřátelé v exoskeletu
(žoldák v exoskeletu)

2 bandité s kulometem
(žoldnéř-odstřelovač)

8 banditů
(zkušený bandita)

ANOMÁLIE

3 elektrické
(Výboj, Elektrokameny)

3 ohnivé
(Lávová lampa)

3 chemické
(Toxický oblak)

3 gravitační I
(Železný vichr)

2 prostorové
(Portál)

PODĚKOVÁNÍ

Věnováno památce Lukasze Orwata, toho nejlepšího z nás. Snad se někdy opět setkáme.

Autor: Paweł Samborski

Námět: série PC her S.T.A.L.K.E.R. od GSC Game World

© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Autoři Srdce Zóny: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Testování a vývoj: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Paweł Samborski

Interní testování: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach, Wojciech Frelich, Michał Ozon

Narrative Design: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski

Autoři příběhů: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Redakce: Matt Click, Daniel Morley

Korektury: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Frederick Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Kreativní vedení: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafika: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Ilustrace: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Autorky postav: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D modely: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

Sazba: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produkce: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Tým GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Duchovní podpora: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Zvláštní poděkování: Grzegorz Cichoszewski z týmu 7siekier, Aleksander Soból, Maciej Szwaba, Krystian Łuszacki. Naše díky samozřejmě patří i všem těm, kdo nás podporovali při vytváření a vývoji této hry!

ČESKÉ VYDÁNÍ:

Albi Česká republika a. s., www.albi.cz, info@albi.cz

Fox in the Box s. r. o., www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Petr Šťastný

Redakce: Petr Klasna, Tomáš Benda, David Rozsíval, Marek Vejborný

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček, Karolina Hanáčková, Jiří Trojánek

S.T.A.L.K.E.R. A GSC GAME WORLD JSOU REGISTROVANÝMI OCHRANNÝMI ZNÁMKAMI. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.

Riskantní podnik
Úvod

Jak praví staré pořekadlo: „Chceš-li ztratit přítele, půjč mu peníze.“ V případě tvého letitého kamaráda Hyeny to ovšem z nějakého důvodu neplatí. Ani náhodou! Pořád se ochomýtá někde kolem a vždycky se vrátí zpátky – obvykle proto, aby si řekl o další hotovost. Je totiž podnikatel a pokaždé pracuje na nějakém novém lukrativním projektu, který má udržet peníze v pohybu. Jak tomu říká on sám: „Aby škvára jen tak neležela.“ Zkrátka, je to pěkně prohnaný zmetek. Chyták je ale v tom, že jeho obchody se někdy opravdu vyplatí.
Ten chlap je prostě hotové chodící kasino!

Když se tvůj „oblíbený“ podnikatel ukázal naposledy, měl jsi zrovna chuť na trochu hazardu. Jeho nejnovější obchodní nabídce jsi ani nevěnoval příliš velkou pozornost: cosi o zachyceném vysílání, falešných výbušninách a hňupech, co nemají ani páru o rozdílu mezi hořlavostí a vznětlivostí. Dušoval se, že je to dost dobrá příležitost. A dohoda? Vklad 20 000 K s vyhlídkou na zkasírování krásných a pěkně kulaťoučkých 100 000 K. Za pouhých deset dní. Přeháněl? No to si piš. I polovina takového výdělku by ale zalila tvůj svět zářícími barvami, a proto nakonec odešel s tvými penězi v kapse.

Teď nastal čas sklidit plody riskantního podniku. Hyena ti vzkázal, že se spolu sejdete u jediné slušné nemocnice v celé Zóně. Tohle soukromé zařízení je otevřené pro všechny, kdo si mohou dovolit jeho služby, a jeho „interní oddělení“ je po všech stránkách velmi dobře vybavené. Protože ale dobře znáš Hyenu i jeho projekty, je ti jasné, že pokud vydělal nějaké peníze, někdo jiný je nejdřív ztratil. Bude tedy moudřejší, když na schůzku přijdeš připravený na jakoukoli eventualitu včetně nespokojených zákazníků nebo naštvaných obchodních partnerů.

Přehled mise:

Musíte se setkat s Hyenou a získat slíbené peníze. Jeho „projekty“ jsou však na hraně zákona, a proto by v danou chvíli mohl být hledanou osobou se skupinou ozbrojenců v patách.

Z krabice vezměte krabičku mise **C1** „Riskantní podnik“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Cestou k určenému místu setkání uslyšíš v dálce výstřely a… vytí? Někdo méně zkušený by proklínal své štěstí i toho zatraceného mizeru, který se za každou cenu musel dostat do potíží, ty si ale jenom povzdechneš. Přistoupil jsi na tuhle riskantní hru a pomyslná ruleta se tentokrát hraje s kulkami.

Nedaleké keře náhle zašustí a na cestu se přímo před tvou namířenou zbraň vypotácí shrbená postava. Vzápětí se rozkašle a její dobře známou tvář pokřiví bolestivá grimasa.
Hyena má zakrvácenou bradu a kapky krve dopadající na jeho bundu ladí s ošklivě rudou skvrnou, která se mu rychle rozlévá po levém boku.

„Pěkně se mnou vymetli," vyrazí ze sebe, zatímco mu obvazuješ ránu obinadlem.
„A tenhle pitomej kus hadru mě neudrží při životě bůhvíjak dlouho. Asi chceš svoje prachy, co? Mám je schovaný, ale o penězích se budeme bavit, až mě vezmeš do nemocnice. A radši si připrav tak pět nebo deset táců na vstupný, protože jinak budeme mít oba problém. Teď ale pohni. Za sebou máme celou podělanou četu a musíme je setřást. Donutit je, ať se rozdělí. Potom můžeme…"
Hyena se zarazí, opět se rozkašle a vyplivne další krev.
„Potom můžeš zkusit sejmout ty parchanty jednoho po druhým."

1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **28**, **33**, **34**, **35** a **45** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **C1** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **C1-01a (Cíl mise)** a **C1-02a (Raněný Hyena)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy. Na kartu **C1-01a** umístěte 3 ■, na kartu **C1-02a** umístěte 6 ■. Ve hře s 1 nebo 2 stalkery umístěte na kartu **C1-02a** 1 dodatečnou ■.
- Vyhledejte kartu **C1-03a (Dřevěný most)** a umístěte ji vedle mapy.
- Nyní vezměte karty **C1-04a**, **C1-05a**, **C1-06a**, **C1-07a**, **C1-08a** a **C1-09a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

Anomálie:

- Vyhledejte kartu anomálie Toxický oblak a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
- Náhodně vyberte 1 překryvný dílek chemické anomálie (**1**, **4** nebo **12**) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Do středu překryvného dílku anomálie umístěte 🟢. Poté na něj umístěte odpovídající kartonovou figurku anomálie.

Balíček prostředí

Cíl mise

Raněný Hyena

Dřevěný most

Anomálie Toxický oblak

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.
- Vyhledejte 1 kartonovou figurku bandity s brokovnicí a umístěte ji na pole označené jako „Počáteční pole“. Tato figurka představuje Hyenu a na žádném poli se nepočítá do limitu bytostí.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **C1** vyhledejte kartu nepřítele Běsnící zombie a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- V krabičce mise **C1** vyhledejte kartu nepřítele Žoldnéř-odstřelovač a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 2.
- Vyhledejte kartu nepřítele Žoldák a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 2.
- Vyhledejte 8 kartonových figurek zombií a 5 z nich umístěte na pole označená ⊕, 3 figurky ponechte vedle mapy.
- Vyhledejte 2 kartonové figurky banditů s kulometem a umístěte je vedle mapy. Tyto figurky představují žoldnéře-odstřelovače.
- Vyhledejte 4 kartonové figurky vojáků a umístěte je vedle mapy.

Kořist ?:

- Vezměte 13 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Žetony neznámých nepřátel ?:

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a v jediném sloupku je vyobrazeným způsobem umístěte na pole označené symbolem 6 ?:
  - » 4 - 👥 × X, 2 × ●, 👥 × ●
- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a ve 2 sloupcích po 4 žetonech je vyobrazeným způsobem umístěte do spodní části mapy:
  - » Sólový stalker: 3 × X, 4 × ●, 1 × ●
  - » 2 stalkeři: 2 × X, 3 × ●, 1 × ●, 2 × ●
  - » 3 stalkeři: 1 × X, 2 × ●, 2 × ●, 3 × ●
  - » 4 stalkeři: 3 × ●, 2 × ●, 3 × ●

Ostatní žetony:

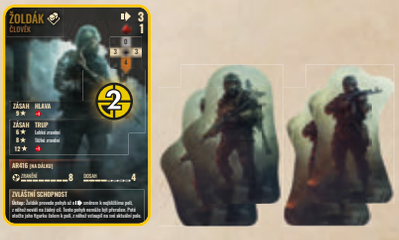
- V krabičce mise **C1** vyhledejte 6 žetonů vratkosti a vyobrazeným způsobem je náhodně umístěte na pole překryvných karet **C1-04a**, **C1-05a** a **C1-06a**. Pravidla popisující jejich účinek obsahuje karta **C1-03a**.

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **C1** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **VIII** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.

Balíček událostí



Riskantní podnik
Doslov

Udělal jsi všechno, co bylo třeba, a Hyenův osud teď spočívá v rukou těch nejlepších felčarů v Zóně. Přinejmenším za to od tebe dostali zaplaceno. No ano... Tak nějak se nakonec stalo, že jsi do domněle jednoduchého splacení dluhu nasypal další peníze. Aspoň že jsi z téhle spolehlivé investice vyvázl živý a ti přiblblí vyjící bandité se na nemocnici neodváží zaútočit.

Teď se držíš stranou a čekáš. Co kdyby sis ukrátil čas návštěvou jedné z Hyenových skrýší? Je ti jasné, že není moc pravděpodobné, že by tvé peníze schoval právě tam, možná bys ale mohl narazit na nějaké informace spojené s tím jeho zpropadeným obchodním plánem.

Odměna za ukončený scénář:

- Misi **C1** označte jako nedostupnou.

Do balíčku nepřátel přidejte karty Běsnící zombie a Žoldnéř-odstřelovač.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- Do svého přehledu splněných výzev na mapě Zóny přidejte samolepku č. **32** „Krvavé peníze“.
- č. 25 „Mise **C2** Výplata“.
- č. 27 „Hyenův úkryt“.
- Máte-li kartu Starochův deník, přidejte č. 28 „Zpožděná pošta“.

Všechny karty hlavních událostí a karty prostředí nyní vraťte do krabičky mise **C1**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Výplata
Úvod

Přišel čas podívat se za tvým drahým přítelem Hyenou. Jak znáš toho podvraťáka, svou zlatou hubou už usrkává kuřecí vývar a s předstíranou, spíš než skutečnou bolestí se snaží přesvědčit chudáka sestru, aby ho znovu vykoupala. Je spokojený a v pohodlíčku, zatímco ty nejsi ani zdaleka tak bohatý, jak bys měl být. Za všechny tvoje potíže ti ale zaplatí – svůj malý poplatek mu teď pro změnu naúčtuješ ty. Musíš se jen dostat do té nemocnice.

Cesta tam je takřka příjemná, alespoň podle měřítek Zóny. Není tu moc radiace, anomálie se objevují jen zřídka a místní populace zombií je sice početná, ale dá se jí snadno vyhnout. Na pokoji by tě měl nechat i starý dobrý Izlom, pokud nenarušíš jeho klid. Když člověka nehoní tlupa vyjících banditů, je to úplně jako procházka parkem.
A tentokrát tě vede přímo ke kýžené odměně.

Přehled mise:

Tato mise se odehraje ve stejné oblasti jako mise **C1**. Hodnoty radiace jsou tu relativně nízké. Po oblasti se sice pohybuje spousta drsných zombií, s nimi spojené problémy ale dokáže vyřešit přesná rána do hlavy. Pokud byste se z nějakého důvodu připletli do cesty Izlomovi, nezapomeňte, že nemůže utrpět .

Z krabice vezměte krabičku mise **C2** „Výplata“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Když dorazíš k nemocnici, okamžitě si uvědomíš, že něco není v pořádku. Kolem vchodu se hemží zdravotníci i žoldáci, kteří vybíhají ven, aby vzápětí opět zmizeli uvnitř. Pak k tobě přistoupí žena v bílém plášti.

„Vy jste tady kvůli našemu pacientovi se střelnou ránou v oblasti břicha, že? Já jsem doktorka Valentynovová, primářka chirurgie.“ Nechodí kolem horké kaše a začne tě seznamovat s holými fakty. Hyena zemřel. Rozhodně ale nepodlehl svým zraněním, byl zavražděn. Vlastně k tomu došlo před necelou půlhodinou. Pachatelem je jeden z místních žoldáků, který před svým útěkem stihl zranit další dva strážné… Uvědomíš si, že všechno je pryč. Ty zatracené peníze jsou v trapu. Mohlo se stát, že se Hyena podřekl a celou věc – konkrétně tvoje ukryté peníze – někomu prozradil? Pro případného vraha to mohl být parádní motiv… Musíš se pokusit toho šmejda chytit. Je to tvoje poslední šance. Zdá se, že ti Valentynovová čte myšlenky, protože ti vzápětí nabídne způsob, jak pokrýt utrpěnou ztrátu.

„Je jasné, že ochranka nemocnice je momentálně pod stavem, ale vy jste stalker, nebo ne? Třeba se vám podaří toho pachatele vystopovat, což by přineslo užitek nám oběma. A až se vrátíte, probereme spolu vrácení peněz za… nezdařenou hospitalizaci vašeho kamaráda. Možná se nejdřív budete chtít podívat na vrahovy osobní věci… ale do zbytku nemocnice máte zákaz vstupu. Nechci, aby moje pacienty znovu někdo vyrušoval.“

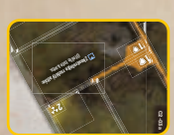
1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **28**, **35**, **43**, **44** a **45** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

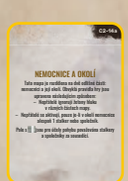
2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **C2** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **C2-01a** (**Cíl mise**) a **C2-14a** (**Nemocnice a okolí**), přečtěte si je a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte kartu **C2-02a** (**Nemocniční hlídka**) a umístěte ji vedle mapy.
- Nyní vezměte karty **C2-05a**, **C2-06a**, **C2-07a**, **C2-08a**, **C2-09a**, **C2-10a** a **C2-20a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.



Balíček prostředí



Nemocnice a okolí

Cíl mise

Nemocniční hlídka

Anomálie:

- Vyhledejte kartu anomálie Toxický oblak a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
- Náhodně vyberte 1 překryvný dílek chemické anomálie (**1**, **4** nebo **12**) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Do středu překryvného dílku anomálie umístěte 1 . Poté na něj umístěte odpovídající kartonovou figurku anomálie.

Anomálie Toxický oblak

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- Vyhledejte kartu nepřítele Běsnící zombie a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte 8 kartonových figurek zombií a 5 z nich umístěte na pole označená ⊕. 3 figurky ponechte vedle mapy.

Kořist ?:

- Vezměte 12 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Žetony neznámých nepřátel ?:

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a ve 2 sloupcích po 4 žetonech je vyobrazeným způsobem umístěte do spodní části mapy:
  - » Sólový stalker: 4× X, 3× ●, 1× ●●
  - » 2 stalkeři: 3× X, 3× ●, 2× ●●
  - » 3 stalkeři: 1× X, 4× ●, 3× ●●
  - » 4 stalkeři: 4× ●, 4× ●●

Ostatní žetony:

- V krabičce mise **C2** vyhledejte 3 žetony ? a vyobrazeným způsobem je náhodně umístěte na mapu.
- Vyhledejte 1 kartonovou figurku nepřítele v exoskeletu a umístěte ji na pole označené ⊕. Tato figurka představuje nemocniční hlídku. Pravidla, jimiž se řídí, obsahuje karta **C2-02a**.
- Vyhledejte 2 ∩ a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu.

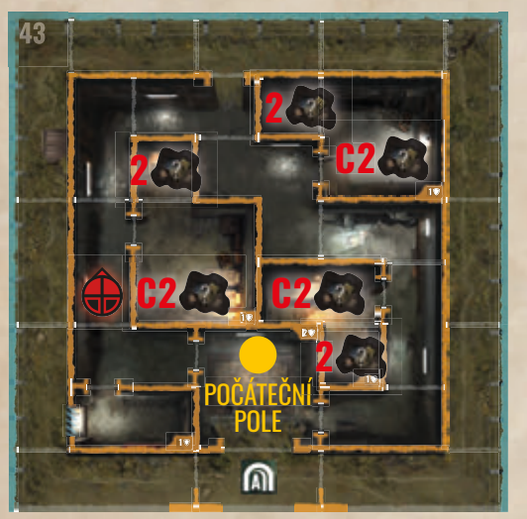
Balíček událostí:

- Z krabičky mise **C2** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **VII** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Ztracená území:

- Do této mise nemůžete přidat ztracené území.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.



Balíček událostí

Výplata
Doslov

Nejsi zrovna ten typ, který by se vydával vyšlapanou cestou, ale vypadá to, že už zase odcházíš z nemocnice, aby ses pár dní potloukal kolem a pak se vrátil zpátky zkontrolovat svoje finanční vyhlídky. Co to má být? Práce na plný úvazek? Dobře placený melouch ale nikdy neodmítneš. Pořád ses totiž nevzpamatoval z kiksu, který Hyena nazval „spolehlivou investicí".

Je to jednoduché. Valentynovová má už plné zuby svého obtížného souseda a chce jednou a provždy vyřešit svůj problém zvaný Izlom. Ty jsi zase shodou okolností jediným člověkem, který dobrovolně vstoupil do jeho jeskyně podobné bludišti, víš, jak funguje anomálie Teleport, a obecně vzato jsi projevil nezanedbatelnou schopnost zůstat naživu. Doktorka tě proto požádala, abys v čele nevelké jednotky mutanta buďto zabil, nebo ho chytil.
Jak si vůbec představuje, že se něco takového dá provést? Ty sám nemáš nejmenší tušení. Jsou v tom ale slušné peníze, a tak možná nakonec budeš muset s něčím přijít.

Valentynovová potřebuje čas, aby celou akci náležitě připravila. Čekání si můžeš ukrátit tím, že pro ni obstaráš malou pochůzku a přineseš jí nějakou drobnost ze vzdálené mobilní laboratoře. Podle ní by tahle věc mohla změnit průběh tvého nadcházejícího úkolu.
Anebo si prostě můžeš skočit na něco k pití.

Je tu jen jedna vtíravá myšlenka, která ti poletuje hlavou jako nějaký otravně bzučící ovád. Jak by se vlastně dalo označit, co hodláš provést s tím mutantem? Boj proti škůdcům? Honba za trofejí? Nebo snad zabi… Raději zavrtíš hlavou a myšlenka odletí pryč.

Odměna za ukončený scénář:

- Z krabičky mise **C1** vezměte všechny karty výbavy a kupóny a umístěte je do své skrýše.
- Máte-li kartu hlavní události č. **VI**, získejte 7 500 ₸.
- Misi **C2** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 26 „Mise **C3** Lov bestie".
- Máte-li kartu Starochův deník, přidejte č. 28 „Zpožděná pošta".
- **Nemáte-li** na kartě **C2-02a** ■, přidejte č. 29 „Nemocniční dodavatelé".
- Máte-li kartu hlavní události č. **VI**, přidejte č. 30 „Příliš mnoho slov".
- č. 31 „Mobilní laboratoř".
- Upravte samolepku „Krvavé peníze" ve svém přehledu splněných výzev:
  - » Máte-li kartu Znepokojivý obraz nebo Laboratorní deník, označte rámeček č. 2.
  - » Máte-li kartu hlavní události č. **VI**, označte rámeček č. 3.
  - » Máte-li kartu **C2-04a**, označte rámeček č. 4.

Všechny karty hlavních událostí a karty prostředí nyní vraťte do krabičky mise **C2**.

Vyhledejte krabičku mise **C3** „Lov bestie" a vložte do ní kartu nepřítele Rozzuřený Izlom a 4 žetony ohniska anomálie.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Lov bestie
Úvod

Obrazovka tvého PDA zabliká. Valentynovová je jako obvykle stručná a každé své slovo odměřuje s chladnou a úspornou přesností, jako by ho do klávesnice vyťukala skalpelem.

„Tady MUDr. Valentynovová. Opatření jsou hotová. Mutant vykazuje nebývalý nárůst agresivity a přímo ohrožuje pokračování chodu nemocnice.
Navrhuji odpovídající přípravu. Potvrďte čas příchodu.“
O malou chvíli později zabliká obrazovka znovu. Další zpráva není tak formální a její frázování působí v porovnání s předchozím sdělením téměř srdečně.
„Pracuji na tom projektu, o kterém jsem se předtím zmínila a který by vám měl usnadnit práci. Jakou ráži používáte? MUDr. Valentynovová.“

Jestli je Izlom ještě rozzuřenější, budeš potřebovat veškerou dostupnou pomoc. Podíváš se na svou zbraň a napadne tě, jestli je vůbec možné probít mutantovu tlustou kůži něčím jiným než těžkým kulometem. No, je na čase se sebrat a zjistit, jak to všechno dopadne. Tak do práce, zlato!

Přehled mise:

Z krabice vezměte krabičku mise **C3** „Lov bestie“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze“ označen rámeček č. 2, přejděte k setkání č. **212**.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze“ označen rámeček č. 3, přejděte k setkání č. **213**.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze“ označen rámeček č. 4, přejděte k setkání č. **214**.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Život v nemocnici se ubírá svým obvyklým tempem. Strážní u brány se na tebe sice zamračí, ale zůstanou zticha, což přijmeš jako znamení vašeho rozvíjejícího se přátelství. Zdravotníci spěšně přecházejí sem a tam a šosy jejich bílých plášťů za nimi vlají jako nějaká obří křídla. Opravdoví strážní andělé Zóny… Tým, který máš vést, na tebe čeká ve vestibulu. Valentynovová dorazí krátce po tobě.

„Je to vzácný druh. Prioritou je jeho chycení," pronese stroze. „Jestli ho zabijete, dostanete místo dohodnutých dvaceti tisíc jen pět. Je to jasné?" Potom si tě Valentynovová důkladně prohlédne od hlavy až k patě, jako by tě právě vytáhla ze sklenice s formaldehydem, a pomlaskne si. „Navrhuji, abyste se zastavil v nemocničním skladišti zbraní. Je dobře vybavené. Za půl hodiny vám tam nechám donést speciální střelivo. Je to takový můj malý vynález, který by měl pomoct prorazit…"

Najednou se zarazí a zpozorní. Slyšíš to i ty. Dupot. Nejprve vzdálený, ale rychle sílí. Popadneš Valentynovovou za naškrobený límec jejího pláště a přitáhneš ji k sobě právě ve chvíli, kdy cosi obrovského narazí do zdi vestibulu. Celá budova se otřese, zeď pukne a střecha se zřítí dolů. V zalehlých uších se ti ozve povědomé „Aú-ej!" Rychle odhaduješ situaci. Několik mrtvých nebo raněných žoldnéřů leží na zemi, ostatní začínají střílet. Izloma máš hned vedle sebe. A jako by toho nebylo dost, rozbitým plotem začínají do nemocničního areálu prolézat zombie.

1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **28**, **42**, **45** a **48** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **C3** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **C3-01a (Cíl mise)**, **C3-02a (Bojová vřava)** a **C3-08a (Izlomovo řádění)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte všechny tři karty **C3-12a**. Tyto karty představují balíček aktivace obránců nemocnice. Přečtěte si je, zamíchejte a umístěte je lícem dolů vedle mapy.
- Nyní vezměte kartu **C3-11a** a vyobrazeným způsobem ji umístěte na mapu. Jedná se o počáteční kartu vyloženou na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

Izlomovo řádění | Cíl mise | Bojová vřava | Balíček prostředí | Balíček aktivace obránců nemocnice

3. Příprava ostatních komponent

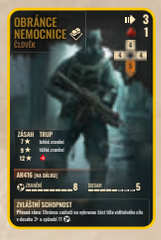
Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **C3** vyhledejte kartu nepřítele Rozzuřený Izlom a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1. Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze“ označen rámeček č. 4, umístěte na ni 3.
- Vyhledejte kartu nepřítele Běsnící zombie a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte kartu nepřítele Obránce nemocnice a umístěte ji vedle mapy.
- Vyhledejte 1 kartonovou figurku Izloma a umístěte ji na pole označené .
- Vyhledejte 8 kartonových figurek zombií a 4 z nich umístěte na pole označená . 4 figurky ponechte vedle mapy.
- Vyhledejte 4 kartonové figurky vojáků. Tyto figurky představují obránce nemocnice. 2 z nich umístěte na pole označená a 2 figurky ponechte vedle mapy.

Balíček událostí



Kořist ?:

- Vezměte 10 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

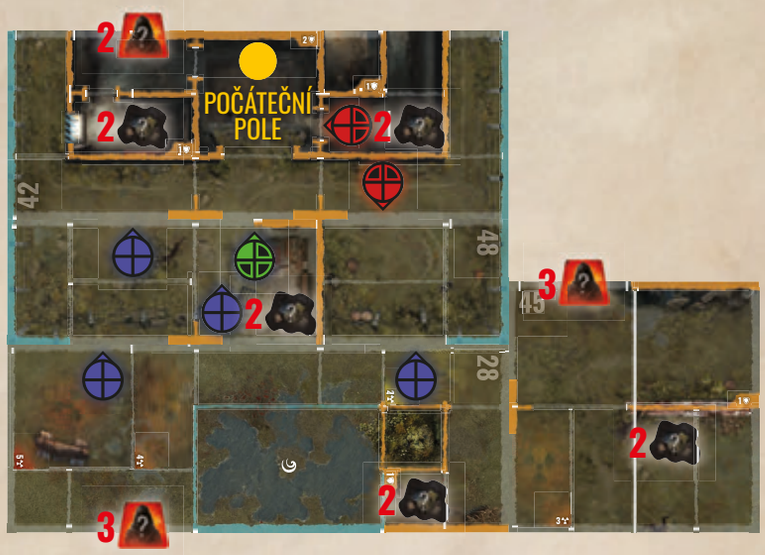
Žetony neznámých nepřátel ?:

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a v jediném sloupku po 2 žetonech je umístěte vyobrazeným způsobem:
  - » Sólový stalker / 2 stalkeři: 2 ×
  - » 3 stalkeři / 4 stalkeři: 1 × , 1 × X
- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a ve 2 sloupcích po 3 žetonech je umístěte vyobrazeným způsobem:
  - » Sólový stalker: 3 × X , 2 × , 1 ×
  - » 2 stalkeři: 2 × X, 2 × , 2 ×
  - » 3 stalkeři: 1 × X, 2 × , 3 ×
  - » 4 stalkeři: 2 × , 4 ×

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **C3** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Je-li na mapě Zóny označena lokalita „Mobilní laboratoř“, vraťte kartu hlavní události č. **III** zpět do krabičky mise.
- Jinak označte lokalitu „Mobilní laboratoř“ jako nedostupnou a vraťte kartu hlavní události č. **II** zpět do krabičky mise.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **X** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.



Lov bestie
Doslov A

Před napůl zničeným vestibulem se potkáš s Valentynovovou. Obálka v její ruce napovídá, že zpráva o tvém úspěšném lovu se už stihla dostat i do nemocnice.
„Možná by se vám hodila kapačka," řekne a její diagnóza není ani tak výrazem starostlivosti jako spíš zvyku.

„Protřepat, nemíchat."

„No vida, vtip! Možná nejste zas tak utahaný. To je dobře. Tady je vaše výplata."

Toho, že nemá v oblibě nezávaznou společenskou konverzaci, sis všiml. Ve chvíli, kdy si převezmeš svou obálku, tě už nebude k ničemu potřebovat, a tak jen přikývneš a strčíš si peníze do kapsy.
„Přidám vás na seznam těch, kdo mají zaměstnanecké slevy," dodá Valentynovová.
„Pokud byste někdy v budoucnu potřeboval naše služby. Je až překvapivé, jak málo stalkerů tady u nás ošetříme."

„Obvykle jenom zalezeme do nějaké díry, kde si vylížeme svoje rány. Nebo tam umřeme."

„Zajímavé."

Představa, že by o tebe mohla jevit jakýkoli zájem, se ti příliš nezamlouvá. Až příliš se cítíš jako exemplář, který by jen chtěla pozorovat a využít tak, jak sama uzná za vhodné. Buď jak buď, tady jsi skončil. Izlomův osud je zpečetěný, ať už to dopadne jakkoli. Hyena odpočívá pod zemí a totéž nejspíš platí i pro bohatství, které ti slíbil. Pokud vůbec někdy existovalo.

Odměna za ukončený scénář:

Valentynovová ti ráda zaplatí slíbenou odměnu:

- Máte-li kartu hlavní události č. **VII**, získejte 5 000 ₸.
- Máte-li kartu hlavní události č. **VIII**, získejte 20 000 ₸.
- Všechny karty výbavy označené ■ vraťte do příslušných balíčků.
- Misi **C3** označte jako nedostupnou. Není-li na mapě Zóny označena lokalita „Příliš mnoho slov", označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- Máte-li kartu hlavní události č. **VII**, do svého přehledu splněných výzev přidejte samolepku č. **33** „Izlomova smrt".
- Máte-li kartu hlavní události č. **VIII**, do svého přehledu splněných výzev přidejte samolepku č. **34** „Izlomovo zajetí".

Všechny karty předmětů Upravené náboje/Průbojné náboje, všechny karty hlavních událostí a karty prostředí nyní vraťte do krabičky mise **C3**.

Kartu nepřítele Rozzuřený Izlom a 4 žetony ohniska anomálie vraťte do krabičky mise **C2**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Lov bestie
Doslov B

Když vcházíš do kanceláře Valentynovové, ve dveřích se málem srazíš s mladým zdravotníkem. Okamžitě ho poznáš. Je to ten, který ti přinesl zásobník s upravenými náboji. Teď se vyhýbá tvému pohledu.

„… a přineste mi záznamy našich aktuálních dlužníků. Budeme potřebovat dobrovolníky, ať můžeme znovu rozjet… klinické testování.“ Valentynovová vzhlédne od svých papírů. „Aha, to jste vy, stalkere. Jak jsem vyrozuměla, váš úkol nedopadl úplně podle plánu. Škoda.“

„Nic víc?“

„Výsledek není samozřejmě ani zdaleka ideální. Izlom byl… výjimečný exemplář. A ohrožoval bezpečnost nemocnice. Možná ji stále ohrožuje. Ve své profesi ale pracuji s fakty, ne s iluzemi. Máte ještě něco nezbytně nutného, co vám brání v odchodu?“

Nic takového rozhodně není. Je fakt, že bys odsud chtěl zmizet, i kdyby ses musel plazit po břiše. Vypadá to, že nemocniční aura nedělá dobře tvým financím. Kapsy máš pořád nepříjemně prázdné, ale kdo ví? Možná je to cena za čisté svědomí.

Odměna za ukončený scénář:

- Všechny karty výbavy označené ■ vraťte do příslušných balíčků.
- Misi **C3** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 30 „Příliš mnoho slov“, nemáte-li tuto samolepku již z dřívější doby.
- Do svého přehledu splněných výzev na mapě Zóny přidejte samolepku č. **35** „Izlomův útěk“.

Do balíčku náhodných událostí přidejte karty Pomocná ruka a Smutná zpráva.

Všechny karty předmětů Upravené náboje/Průbojné náboje, všechny karty hlavních událostí a karty prostředí nyní vraťte do krabičky mise **C3**.

Kartu nepřítele Rozzuřený Izlom a 4 žetony ohniska anomálie vraťte do krabičky mise **C2**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Volání o pomoc
Úvod

Se starými kamarády se to má tak, že vás ani v nejmenším nenaštve, když vám obrátí svět naruby. A přesně tohle udělal Tvirskyj. V jeho vzkazu na tvém PDA stálo:

„Tady Tvirskyj. Doufám, že pořád žiješ a nejsi moc daleko, protože tě hergot potřebuju. Pracuju pro nějakýho Hrušku, fakt chytrýho vědátora. Společně pozorujeme nechvalně známý Oko Moskvy. Znáš tu starou historku o Oku? Že jednoho dne vyšle zvláštní signál na UVB-86, kterej bude předzvěstí obrovskejch změn v celý Zóně? No, tak ten už nějakou dobu chytáme. A ta historka může bejt pravdivá, protože všude kolem je nevídaná aktivita mutantů, který se k tomu krámu shlukujou po celejch hejnech. Náhoda? To sakra nevím.

Každopádně jsme tak trochu obležený v bunkru nedaleko Oka a chtěl bych, abys pro mě něco udělal.

Potřebuju, abys prohledal opuštěnou základnu pohraničníků. Prohrab se každým stanem a seber všechen materiál, kterej ti přijde vědeckýho rázu. Na prvním místě jde o přístupovou kartu, ale kromě toho i doslova každej kousek papíru se jménem Hruška. Určitě je tam mapa a deník s nějakejma básničkama.

Můžeš si vydělat slušný peníze. Tady najdeš tu základnu. A dělej!“

Zkontroluješ souřadnice a dostaneš neurčitý pocit, že jsi okolní oblast už prohledával. Mohla by být v blízkosti území kontrolérů? Ale ne, nejspíš ne.

Jasně, legendu o signálu na UVB-86 dobře znáš. A ani v nejmenším nechceš být u toho, až všechno půjde k čertu. Tu zprávu jsi ale dostal od starouše Tvirského a jeho slovo má v Zóně svou váhu. Takže? Jak se rozhodneš?

Přehled mise:

- Prozkoumejte základnu a posbírejte kořist.
- Najděte magnetickou kartu a další Hruškovy věci.

Z krabice vezměte krabičku mise **D1** „Volání o pomoc“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Základnu tvoří velká budova a řada vojenských stanů, které jsou většinou v poměrně dobrém stavu. Vstup je jištěný zátarasem a několika potrhanými pytli s pískem, doplněnými kotouči ostnatého drátu. Objektem, který upoutá tvou pozornost ve zdaleka největší míře, je sice zrezivělý, ale stále působivě vyhlížející obrněný transportér. Po lidské činnosti tu není ani známky a podmáčený povrch nedaleké louky vypadá, jako by ho zdupaly celé stovky nohou.

1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **8**, **13**, **16**, **31** a **32** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

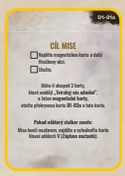
Karty prostředí:

- Z krabičky mise **D1** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **D1-01a (Cíl mise)** a **D1-06a (BTR)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy.
- Nyní vezměte karty **D1-03a**, **D1-04a**, **D1-05a**, **D1-07a**, **D1-08a**, **D1-09a**, **D1-10a**, **D1-11a** a **D1-12a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

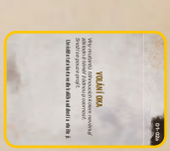
Anomálie:

- Vyhledejte kartu anomálie Tesla a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
- Vezměte 3 překryvné dílky elektrické anomálie (**6**, **7** a **11**) a umístěte je na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku každé anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Na překryvný dílek anomálie s nejnižším číslem umístěte 1 odpovídající kartonovou figurku anomálie.

BTR


Cíl mise

Anomálie Tesla


Balíček prostředí

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **D1** vyhledejte kartu nepřítele Pobíhač a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte kartu nepřítele Klíště a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte kartu nepřítele Lezec a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte 6 kartonových figurek tarbíků a 5 figurek psů. Tyto figurky představují pobíhače. 4 z nich umístěte na pole označená a 7 figurek ponechte vedle mapy.

Balíček událostí

- Vyhledejte 4 kartonové figurky klíšťat a 3 z nich umístěte na pole označená . 1 figurku ponechte vedle mapy.
- Vyhledejte 2 kartonové figurky lezců a 1 z nich umístěte na pole označené . 1 figurku ponechte vedle mapy.

Kořist :

- Vezměte 16 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Žetony neznámých nepřátel :

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a ve 2 sloupcích po 5 žetonech a 1 sloupku po 4 žetonech je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu:
  - » Sólový stalker: 6 × X, 4 × , 4 ×
  - » 2 stalkeři: 5 × X, 3 × , 2 × , 4 ×
  - » 3 stalkeři: 2 × X, 4 × , 4 × , 4 ×
  - » 4 stalkeři: 4 × , 4 × , 4 × , 2 ×

Ostatní žetony:

- V krabičce mise **D1** vyhledejte žeton BTR, žeton hlavně BTR a plastový nýtek. Oba žetony spojte nýtkem tak, aby se hlaveň nacházela na korbě BTR, a celý komplet poté vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **D1** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **VI** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.

Volání o pomoc
Doslov

Utíkáš, co ti nohy stačí, dokud nemáš absolutní jistotu, že tě nic nesleduje.

Právě když se zhroutíš u paty jakéhosi stromu, aby sis odpočinul a urovnal si myšlenky, znovu pípne tvůj PDA.

„Tady Tvirskyj. Jsi tam? Prohledal jsi tu základnu? Doufám, že jsi v pořádku. Signál furt zesiluje a děsně mi třeští hlava.

S Hruškou jsme pořád v bunkru. Bolí to, ale jsme v bezpečí. Tvoje společnost by se nám sice dost hodila, stejně tak ale můžeš počkat, až signál zeslábne. Hruška mi tu říká, že náhodně kolísá a že přijde klidnější chvíle. Všechno, co jsi našel, nech ve skrýši nedaleko základny na připojenejch souřadnicích. Vyzvedneme si to, až se to trochu uklidní. Posílám ti taky pozici skrýše, kde má Hruška schovaný svoje peníze. Za každou věc, kterou jsi našel, si můžeš vzít 1000 K. A žádnej švindl, jasný?“

Odměna za ukončený scénář:

- Máte-li kartu **D1-14b**, vyhodnoťte její účinek uvozený frází „Na konci této mise“.
- Za každou kartu s textem „Tvirskyj vás odmění“ získejte 1 000 ₸.

Misi **D1** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 37 „Mise **D2** Nezvěstný v boji“
- Máte-li kartu Hruškova mapa, přidejte č. 38 „Hruškova skrýš“.
- Máte-li kartu Vysílání, přidejte č. 39 „Vojenská základna“.

Do balíčku nepřátel přidejte kartu nepřítele Pobíhač.

V krabičce mise **D1** vyhledejte kartu přípravy BTR pro Přežití v Zóně a přidejte ji do balíčku karet přípravy PvZ. Žetony BTR a hlavně BTR přidejte do zásoby žetonů PvZ. Od této chvíle můžete ve variantě PvZ narazit na obrněný transportér BTR.

Všechny karty hlavních událostí a karty prostředí nyní vraťte do krabičky mise **D1**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Nezvěstný v boji
Úvod

Věci se mají zhruba tak…

Přežít to peklo na základně nebylo vůbec lehké, ale zvládl jsi to. Ba co víc, máš přístupovou kartu, kterou po tobě chtěl Tvirskyj. Schoval jsi ji v jeho bezpečné skrýši vybrané pro danou příležitost a teď už ti nechybí nic k tomu, aby ses mohl pustit do další části své mise.

Podle Tvirského, který vycházel z Hruškova výzkumu, se na konstrukci Oka Moskvy objevil podivný objekt, později přezdívaný jako Maják. Zdá se, že právě on je zdrojem všech pokračujících nepokojů.

Nemusíš proto udělat nic jiného než se dostat k Oku Moskvy a Maják zničit.
Tvůj PDA náhle blikne a probudí se k životu.

„Tady Tvirskyj. Hele, UVB-86 už je zase silný, dokonce víc než kdy dřív, a všude kolem tu řáděj mutanti. Docházej mi náboje a Hruška už nemá vůbec žádný. Přijď sem za námi a pomoz nám, jo? A jasně, dostaneš dvojnásobnou mzdu. Ale pohni.“

Dobře, na prvním místě je tedy záchranná mise. Maják bude muset počkat.

Potom ti najednou začne bušit v hlavě. Zatracené UVB-86!

Přehled mise:

- Najděte způsob, jak se vypořádat s mutanty.
- Dostaňte se do bunkru.
- Pomozte Tvirskému a Hruškovi utéct pryč.

Z krabice vezměte krabičku mise **D2** „Nezvěstný v boji“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Mezi keři se rýsuje šedivá masa bunkru. Vypadá to, že je od tebe jen pár skoků, soudě podle hlasitosti skřeků vydávaných mutanty by však jediný neopatrný krok mohl rozpoutat skutečné peklo. Ozývá se také šustění křoví doprovázející pohyb mutantů, kteří se prodírají směrem k Oku a strašidelným vřískotem podle všeho ohlašují svůj příchod ostatním houfům. Ježí se ti z toho chlupy na krku.

Čekáním na místě ale ničeho nedosáhneš. Musíš se pohnout. Vkloužneš do bunkru, promluvíš si s Tvirským a zjistíš, jaká je situace. Ať už je Hruška kdokoli, jako vědátor je nejspíš až moc chytrý a cenný, aby tu umřel.

1. Příprava mapy

- Vyhledejte díly herního plánu č. **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **16** a **28** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **D2** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **D2-01a (Cíl mise)** a **D2-02a (Odolnost bunkru)**, **D2-03a (Schovávaná)**, **D2-04a (Hordy mutantů)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy. Na kartu **D2-02a** umístěte ■ na pole odpovídající počtu stalkerů ve hře.
- Nyní vezměte karty **D2-05a**, **D2-06a**, **D2-07a**, **D2-08a** a **D2-09a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

Anomálie:

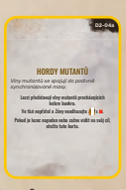
- Vyhledejte kartu anomálie Kometa a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
- Náhodně vyberte 2 překryvné dílky ohnivé anomálie (**2**, **9** nebo **10**) a umístěte je na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku každé anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Na překryvný dílek anomálie s nejnižším číslem umístěte 1 odpovídající kartonovou figurku anomálie.

Balíček prostředí

Anomálie Kometa

Cíl mise

Schovávaná


Hordy mutantů

Odolnost bunkru

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **D2** vyhledejte kartu nepřítele Mateřský lezec a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte kartu nepřítele Pobíhač a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1 a 1.
- Vyhledejte 6 kartonových figurek tarbíků a 5 figurek psů. Tyto figurky představují pobíhače. 5 z nich umístěte na pole označená a 6 figurek ponechte vedle mapy.
- Vyhledejte 2 kartonové figurky lezců a umístěte je na pole označená . Oba lezci utrpí . Na každý žeton umístěte 1 .

Kořist ?:

- Vezměte 16 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Žetony neznámých nepřátel ?:

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a ve 3 sloupcích po 4 žetonech je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu:
  - » Sólový stalker: 6× X, 4× , 2×
  - » 2 stalkeři: 4× X, 4× , 2× , 2×
  - » 3 stalkeři: 2× X, 4× , 4× , 2×
  - » 4 stalkeři: 4× , 4× , 2× , 2×

Ostatní žetony:

- V krabičce mise **D2** vyhledejte 5 žetonů zdi a 1 žeton okna a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu.

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **D2** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **VI** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.

Balíček událostí

Nezvěstný v boji
Doslov

Skřeky mutantů se zvolna rozplývají v dálce. Konečně jste dost daleko na to, abyste mohli zpomalit. Vypadá to, že jsi zvládl další příšernou misi. K smrti utahaný je i Tvirskyj, ale všechen ten nahromaděný stres najednou zvedne stavidla jeho řeči:

„Viděl jsi tu melu? UVB-86 je fakt magořina. Přes něj by sis mutanty dokázal omotat kolem prstu. Mám pár poznámek ohledně frekvence a…“

Bez obalu ho přerušíš a zeptáš se, kde je Hruška. Tvirského pohled je jako zastřený mlhou.

„Ten?“ zeptá se tě po chvíli. „Ten je… Stál na hlídce… No, aspoň teda měl. Já tam spal jako mimino a… Nemám tušení, co se stalo.“

Jeho oči náhle opět zaostří.

„Musí bejt někde kolem Oka. Musíme ho tam najít. A rychle! A tvoje pomoc se mi bude dost hodit.“

Vytáhne z kapsy svazek kupónů a vtiskne ti ho do ruky.

„Tohle je za to, co jsi zatím udělal, a vydělat si můžeš i další. Viděl jsi, jakej má Oko účinek na mutanty? Něco k němu ty parchanty přitahuje. Sakra! Kdyby se o tom někdo dozvěděl, určitě by ho použil k vytváření dalšího chaosu. Hruška…“

Na chvíli se zarazí a přemýšlí.

„… je blázen, ale v tomhle měl pravdu. Nemůže bejt pochyb, že Oko je zdrojem zla.“ Zamává několika zmuchlanými papíry. „Všechno je to tam. V těch poznámkách.“

Je to neuvěřitelné zjištění. Říkáš si, že je škoda, že jsi v bunkru neměl víc času, aby sis je sám prošel. Co kdyby ses tam vrátil? Tvirskyj má ale jiný plán.

„Teď si dáme chvíli klid. Odpočineme si a doplníme zásoby. Tady jsou souřadnice obchodu, kterej provozuje Tesák, můj dobrej kamarád a obchodník se zbraněma. Má ale zájem i o artefakty a možná od tebe nějakej koupí. Teda, jestli na něj uděláš dobrej dojem. Až seženeš, co potřebuješ, vrátíme se k Oku a rozmlátíme tam všechno, co rozmlátit půjde.“

„A najdeme Hrušku?“ zeptáš se.

„O tom nepochybuj,“ odpoví pevným hlasem.

Odměna za ukončený scénář:

- Získejte 3 000 ₸.
- Misi **D2** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 40 „Mise **D3** Ocelový obr“.
- č. 41 „Tesák“.
- Máte-li kartu Podivná tekutina, přidejte č. 43 „Chemická laboratoř“.
- č. 44 „Hruškův bunkr“.

Do balíčku nepřátel přidejte kartu Mateřský lezec.

Všechny karty hlavních událostí a karty prostředí nyní vraťte do krabičky mise **D2**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Ocelový obr
Úvod

Vstoupit do mutanty zamořené oblasti bez jakýchkoli předchozích informací nehodláš ani omylem, a proto trváš na tom, aby ti Tvirskyj prozradil všechno, co ví.

„No…," protáhne rozvážně, „dotyčný zařízení bejvalo výzkumným komplexem, kterej provozovala vláda. A neptej se mě jaká," zasměje se suše.

„Hruška byl jeden z vědátorů, co tam pracovali. Když signál zesílil, evakuovali je. Hruška byl ale jedinej z nich, kterej byl pevně rozhodnutej pokračovat ve výzkumu, takže tu zůstal. Proto taky máme přístupovou kartu a mapu areálu. A kromě toho nemáme nic jinýho."

Pak se na chvíli odmlčí a třídí svoje myšlenky.

„To zařízení je už dlouho vydaný na pospas přívalu mutantů, který ho možná zničili. A možná si tam postavili svoje hnízda. Kdo ví, co jim Maják vlastně dělá? S mojí starou makovicí si v každým případě dost zahrává a mám strach i o Hrušku. Nikde v okolí základny není, takže se bojím, že si troufnul vyrazit k Oku. Musíme ho najít a taky zničit zdroj toho signálu. Podívej… Vidíš támhletu budovu? Je to jedinej vstup do oblasti kolem Oka, o kterým vím. Celej areál je obehnanej vysokou betonovou zdí s ostnatým drátem a mě na lezení moc neužije. Nějaký otázky?"

Na to, že v Zóně žádné podrobné instruktáže neexistují, jsi zvyklý, a proto bez dlouhého uvažování vyrazíš za Tvirským.

Přehled mise:

- Vnikněte do budovy.
- Projděte zařízením.
- Zničte Maják.
- Dostaňte se pryč.

Z krabice vezměte krabičku mise **D3** „Ocelový obr", která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Z krabičky mise **D1** vezměte žeton magnetické karty a umístěte jej dovnitř krabičky mise **D3**.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Proti nachově zbarvené obloze se rýsuje obří konstrukce Oka Moskvy, která jen umocňuje neskutečnost celé situace. Cítíš, jak okolní vzduch doslova vibruje signálem UVB-86. Před několika málo hodinami ti přišel hmatatelně slabší, teď máš ale pocit, že jeho intenzita roste, čím blíž je zařízení před vámi. Kvílení mutantů se také ozývá až nebezpečně blízko.

To, že na tebe Tvirskyj mluví, ti dojde až za chvíli.

„Támhle," ukáže na podivnou kouli vsazenou do konstrukce radaru. „To je Maják, zdroj toho omamujícího signálu. Svatý grál zvrácenosti a ovládání mysli."

Nevěřícně se na něj podíváš. Něco takového ještě nikdy předtím neřekl, a dokonce i jeho hlas se ti zdá být jiný. Co se to s ním stalo?

Chceš promluvit, ale Tvirskyj tě přeruší netrpělivým mávnutím ruky.

„Já ho znám. Už jsem tu byl," pokračuje. „Půjdu jako první a otevřu vchod přístupovou kartou. Ty zůstaneš tady a budeš dávat pozor na vstup. Nechci, aby tam za mnou šla nějaká chiméra. Až bude čas, aby ses ke mně připojil, spojím se s tebou."

Rezignovaně sleduješ Tvirského, jak vstupuje dovnitř a… prostě jen čekáš.

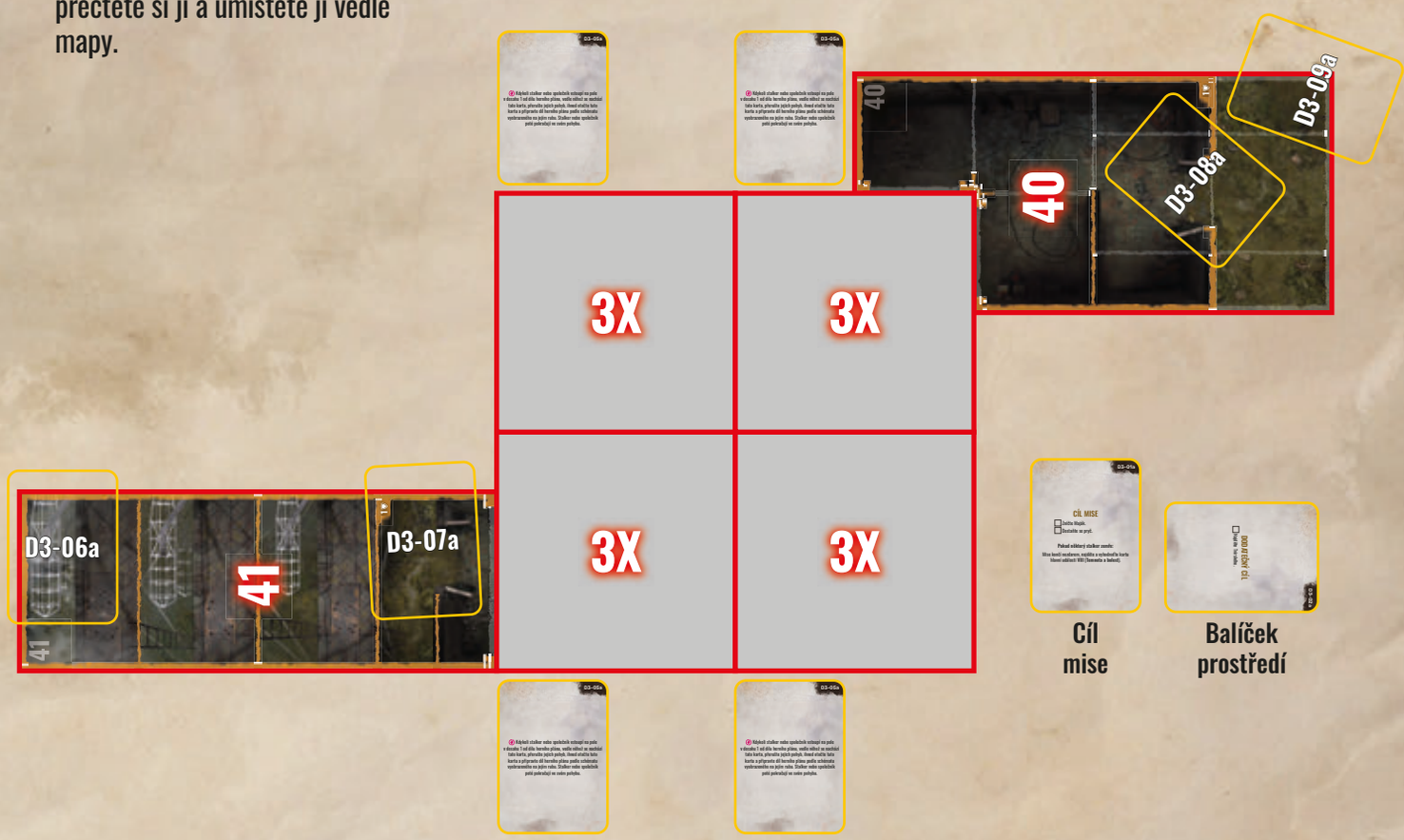
1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **36**, **37**, **38**, **39**, **40** a **41**. Díly č. **36**, **37**, **38** a **39** zamíchejte a vytvořte z nich čtverec. Díly č. **40** a **41** poté umístěte vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **D3** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte kartu **D3-01a (Cíl mise)**, přečtěte si ji a umístěte ji vedle mapy.
- Vyhledejte všechny čtyři karty **D3-05a**, zamíchejte je a náhodně je umístěte vyobrazeným způsobem vedle dílů herního plánu č. **36**, **37**, **38** a **39** tak, abyste ke každému dílu přiřadili právě 1 kartu.
- Nyní vezměte karty **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a** a **D3-09a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.



3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- Vyhledejte kartu nepřítele Pobíhač a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Ve hře 3 a více stalkerů navíc označte kartu nepřítele Pobíhač 1.
- Vyhledejte kartu nepřítele Mateřský lezec a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
- Vyhledejte 6 kartonových figurek tarbíků a 5 figurek psů. Tyto figurky představují pobíhače. 2 z nich umístěte na pole označená a 9 figurek ponechte vedle mapy.
- Vyhledejte 2 kartonové figurky lezců a umístěte je vedle mapy.

Kořist ?:

- Vezměte 3 náhodně vybrané žetony kořisti a v jediném sloupku je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Žetony neznámých nepřátel ?:

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a ve 2 sloupcích po 8 žetonech je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu:
  - » Sólový stalker / 3 stalkeři: 4 × X, 4 × ●, 1 × ●●, 4 × ●, 4 × ●●●
  - » 2 stalkeři / 4 stalkeři: 2 × X, 4 × ●, 2 × ●●, 4 × ●, 3 × ●●●

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **D3** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **XI** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.

Balíček událostí

Ocelový obr
Doslov A

Probíjíš se hordami mutantů, kteří ztratili schopnost koordinace a pustili se do sebe navzájem, a po několika strašidelných momentech nakonec s úlevou přivítáš kalné slunce, které se vyhouplo nad Zónu.

Zvládl jsi to. Pohled na vybuchující Maják je odměnou sám o sobě a s vědomím, že jedna ze zlých sil ovládajících Zónu nenávratně zmizela, se pojí povznášející pocit. Tvé nadšení však postupně vyprchává a na jeho místo nastupují nejrůznější otázky. Kde je asi Hruška a co se s ním stalo? A co se to dělo s Tvirským? Odkud se vzal Maják a kdo má vlastně celé tohle svinstvo na svědomí?

Odcházíš a tvé unavené srdce ovládne podivná směsice vítězné radosti a úzkosti. Ještě horší je ovšem to, že po Tvirského smrti není nikdo, kdo by ti zaplatil za přestálé útrapy. Najednou tě ale napadne, že když teď signál ztichl, můžeš celou tuhle rozlehlou oblast prohledat a pokusit se najít nějaké skrýše. Za všechny své trampoty se tak nakonec možná odškodníš ty sám.

Odměna za ukončený scénář:

Maják je zničen:

- Misi **D3** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 45 „Zahrady“
- č. 46 „Opuštěný autobus“

Hráči si ponechají získané karty výbavy. Všechny karty hlavních událostí a karty prostředí vraťte do krabičky mise **D3**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Ocelový obr
Doslov B

„Zastav,“ vyrazí sípavě. „Počkej… Potřebuju si… Srovnat myšlenky.“ Vzápětí se zhroutí u paty stromu a ty uděláš totéž.

„Už to začínám chápat,“ pronese po chvíli. „Ten mizernej Maják… Pěkně se mnou zamával. Byl jsem tam… A ne sám. Než jsem se s tebou spojil, šel jsem tam s Hruškou. Signálu jsme byli vystavení aspoň stokrát a… Hruška během naší výpravy k Oku Moskvy umřel. Já se vrátil zpátky k základně a něco mě nutilo projít všechny jeho dokumenty. Hledal jsem cennosti, který by se daly prodat, a vůbec jsem si neuvědomil, co se mnou to dlouhodobý vystavení UVB-86 vlastně udělalo. Čím dýl jsem procházel Hruškovy poznámky, tím míň jsem byl sám sebou a netrvalo dlouho… No, zní to sice divně, ale postupně jsem se změnil v něj.“

Zasměje se a nevěřícně zavrtí hlavou.

„Aspoň teda určitým způsobem. Schopnost myslet jasně se mi vrátila, jakmile signál zeslábnul, ale pořád jsem nechápal, co se děje.“

Ze zařízení jsi utekl dřív, než mezi mutanty propuklo hotové peklo, a pohled na ničivý Maják se vpálil hluboko do tvé paměti. Tvirského máš za zády. V ruce drží zbraň a v jeho zpocené tváři se zračí výraz naprostého zmatení.

Jednotlivé dílky skládanky do sebe začínají zapadat, a tak pokývneš hlavou. Tvirského rozpaky pokaždé, když promluvil o Hruškovi, absence jakýchkoli stop po Vědcově přítomnosti i změna písma v Hruškově deníku. Máš pocit, že kromě toho má zapadnout na své místo i řada dalších detailů, ale dřív, než se stačíš zeptat, Tvirskyj prohlásí: „Zachránil jsi mi nejenom život, ale i duševní zdraví.“ Pak dodá: „Jsem ti nadosmrti vděčnej. Pojď za mnou.“

Podařilo se ti udělat dobrou věc, což v Zóně není úplně běžné. Jsi unavený, ale spokojený a držíš se za Tvirským, který dojde k jakémusi uzlovitému stromu, kde začne hrabat mezi jeho kořeny. „Tady jsou Hruškovy věci,“ řekne a odkryje kovové víko. „A taky jeho peníze. Ty už potřebovat nebude, že jo? Můžeme si je pěkně rozdělit.“

Mezi vědeckou dokumentací a sbírkou nejrůznějších přístrojů najde obálku s penězi. Vezme víc než polovinu a podá ti ji. Dobrá věc, která se vyplatí? To se podaří opravdu jen velmi zřídka.

Najednou tě napadne, že když teď signál ztichl, můžeš celou tuhle rozlehlou oblast prohledat a pokusit se najít nějaké skrýše. Tvoje výhra se znenadání zdá být ještě větší než předtím.

Odměna za ukončený scénář:

Maják je zničen a Tvirskyj vás odmění penězi:

- Získejte 2 000 ₸.
- Misi **D3** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 45 „Zahrady“
- č. 46 „Opuštěný autobus“

Do své skrýše přidejte kartu stalkera „Tvirskyj“. Od této chvíle si smíte při přípravě mise vybrat Tvirského jako svého stalkera. Tuto kartu naleznete v krabičce mise **D3**.

Hráči si ponechají získané karty výbavy. Všechny karty hlavních událostí a karty prostředí vraťte do krabičky mise **D3**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise D1
Volání o pomoc

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13**, **D1-14**.
- Kartu nepřítele Pobíhač vraťte do krabičky mise.
- Žetony magnetické karty, BTR a hlavně BTR vraťte do krabičky mise.
- Máte-li artefakt s žetonem odhoďte jej.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₹.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise D2
Nezvěstný v boji

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11**, **D2-12**.
- Kartu artefaktu Jádro vraťte do krabičky mise.
- Kartu nepřítele Mateřský lezec vraťte do krabičky mise.
- Žetony zdi (5×), okna (1×), a vraťte do krabičky mise.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₹.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise D3
Ocelový obr

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**, **XI**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14**, **D3-14**.
- Žeton magnetické karty vraťte do krabičky mise **D1**.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₹.
- Kartu nepřítele Tvirskyj vraťte do krabičky mise.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Úklid krabičky mise

Mise C1
Riskantní podnik

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **C1-01**, **C1-02**, **C1-03**, **C1-04**, **C1-05**, **C1-06**, **C1-07**, **C1-08**, **C1-09**, **C1-10**, **C1-11**, **C1-12**, **C1-13**, **C1-14**, **C1-15**.
- Karty nepřátel Běsnící zombie a Žoldnéř-odstřelovač vraťte do krabičky mise.
- Žetony (6×) vraťte do krabičky mise.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₹.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise C2
Výplata

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **C2-01**, **C2-02**, **C2-03**, **C2-04**, **C2-05**, **C2-06**, **C2-07**, **C2-08**, **C2-09**, **C2-10**, **C2-11**, **C2-12**, **C2-13**, **C2-14**, **C2-15**, **C2-16**, **C2-17**, **C2-18**, **C2-19**, **C2-20**, **C2-21**, **C2-22**, **C2-23**, **C2-24**, **C2-25**, **C2-25**, **C2-25**.
- Kartu artefaktu Semínko vraťte do krabičky mise.
- Kartu nepřítele Rozzuřený Izlom vraťte do krabičky mise.
- Žetony ohniska anomálie (4×) a **C2** (3×) vraťte do krabičky mise.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₹.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise C3
Lov bestie

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **C3-01**, **C3-02**, **C3-03**, **C3-04**, **C3-06**, **C3-07**, **C3-08**, **C3-09**, **C3-10**, **C3-11**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-14**, **C3-15**.
- Karty předmětů Upravené náboje/ Průbojné náboje (2×) vraťte do krabičky mise.
- Kartu zbraně Prototyp X-17 vraťte do krabičky mise.
- Kartu ochranného oděvu Ekologův exoskelet vraťte do krabičky mise.
- Kartu nepřítele Obránce nemocnice vraťte do krabičky mise.
- Karty náhodných událostí Pomocná ruka a Smutná zpráva vraťte do krabičky mise.
- V případě neúspěšného ukončení mise **C3** vraťte kartu nepřítele Rozzuřený Izlom do krabičky mise. Jinak ji vraťte do krabičky mise **C2**.
- V případě neúspěšného ukončení mise **C3** vraťte žetony ohniska anomálie (4×) do krabičky mise. Jinak je vraťte do krabičky mise **C2**.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₹.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

úrovně III a umístěte jej do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně

221.

Opuštěný autobus

O tom zrezivělém autobuse bez oken už jsi předtím slyšel. Kolují o něm nejrůznější příběhy, ten zdaleka nejslibnější ale hovoří o skrýši pod řidičovým sedadlem.

Když je teď Oko Moskvy mrtvé, máš jedinečnou šanci se tam podívat.

Po několika pořádných trhnutích se ti podaří sedadlo vyrvat. Pod ním je uložená skříňka na nářadí a uvnitř... Překvapení!

Vezměte si 2 karty předmětů Vojenská lékárnička a 1 kartu Protiradiační pilulky a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

222.

Tesákův příbytek

„Áá... zákazník," prohodí Tesák a roztáhne úsměv od ucha k uchu. Každý druhý zub má zlatý. „Je to tak?"

Odpovíš, že kontakt na něj jsi dostal od Tvirského.

„Jo, jo. Tvirskyj je fajn chlap. Dřív chodíval do mýho starýho podniku. Byls tam? Hezký, co? Každopádně, Tvirskyj se teď nějak změnil. Není to už ten samej člověk, ale pořád nedokážu říct, co s ním je. Tak jako tak, zpátky k obchodu. Cítím tu dobrej výdělek. Dokážu ti sehnat jakoukoli střílející hračku, kterou budeš chtít, a kromě toho... Jestli máš na prodej nějaký artefakty, rád bych se na ně podíval."

Vezměte kartu kontaktu **C24** „Tesák" a umístěte ji do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

223.

Propuštění z moci Majáku

Potkani se do tohohle místa pustili bez jakéhokoli slitování. Všude kolem vidíš jen rozcupované nebo ožvýkané dokumenty a roztahané, napůl ohryzané porce jídla. V zatuchlém vzduchu visí pach hlodavčích výkalů. Je tu postel se špinavým povlečením, která kdysi mohla být Tvirského. Než se v ní usadilo něco jiného... Neochotně vstoupíš dovnitř a bojuješ s odporným puchem. Za postelí najdeš mezi zbytky potrhaných bankovek několik mrtvých nafouklých potkanů. Lační hlodavci jich museli sežrat až příliš mnoho. Ne, tyhle peníze jim žádné štěstí nepřinesly. Tobě by ale možná posloužit mohly. Některé bankovky se totiž zdají být nedotčené.

Vezměte si 2 200 ₸ a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

ji vzal? Svět, ve kterém žijeme, je krutý a není fér.

Vezměte si ₸ až do výše 6 000 ₸ a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

216.

Vojenská základna

Přiblížíš se k místu na obdržených souřadnicích a uvidíš základnu obehnanou zdí s ostnatým drátem. Zamáváš bílým kapesníkem (neměl by ho snad mít každý stalker?), a když strážný skloní svou zbraň a povolí ti vstup, vydechneš úlevou.

Za pár okamžiků jsi na místě.

„Ty jsi ten, co jsme s ním mluvili?" ujišťuje se hlídka.

„Jo," přikývneš. „Přímo z Hruškovy díry."

„Fajn," usměje se. „Pojď dál."

Vstoupíš dovnitř strážnice.

„Posaď se," vyzve tě voják, „a udělej si pohodlí."

Potom ti dá naštípnutý hrnek s čajem horkým tak, že se z něj kouří. Poděkuješ mu pokývnutím hlavou a zeptáš se, co mají společného s Hruškou.

„Vlastně nic," ušklíbne se voják. „Ozýval se nám vysílačkou na běžně používanejch frekvencích. Chtěl vědět, jak to tady vypadá. Vyptával se na Oko Moskvy, aktivitu mutantů, signály a všechno kolem. Používal dost vědeckej jazyk. Nebylo úplně lehký pochopit, co vlastně říká, ale postupně se z něj stal úplnej magor. Mumlal jako šílenec, vyprávěl nám nějaký zmatený konspirační teorie a předčítal ty svoje mizerný básničky. Byla to fakt sranda. Je jasný, že mu přeskočilo."

Pochmurně přikývneš a usrkáváš svůj čaj.

„Situace v celý oblasti se ale i tak zhoršuje," dodá voják. „Máš na prodej nějaký střelivo? Ze štábu už se nám nějakou dobu vůbec neozvali."

Smíte prodat libovolný počet zásobníků po 800 ₸.

Vezměte kartu kontaktu **C23** „Hlídka" a umístěte ji do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

217.

Tesák

Tesák, kontakt doporučený Tvirským, zmizel. Páchnoucí bouda, v které měl přebývat, je prázdná a na rozviklaném stole uvnitř jsou poházené dřevěné pušky. Dřevěné?! Byl to skutečně obchodník se zbraněmi?

Na stěně si ale všimneš vzkazu, v němž stojí: „Každému, kdo sem přijde s chutí vylepšit svojí palebnou sílu. Kolem je až moc mutantů. Musel jsem rychle zmizet. Moje nové místo je tady. Když budete chtít, najdete mě tam. Tesák."

Že rychle? No, tak to si asi neodnesl úplně všechno, ne? Co se tady tak trochu porozhlédnout…

Na mapu Zóny přidejte samolepku č. **42** „Tesákův příbytek".

Doberte si 4 karty předmětů a 1 kartu doplňkové výstroje a výzbroje a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

218.

Chemická laboratoř

Když dorazíš k objektu laboratoře a zjistíš, že ji mezitím nikdo nevydrancoval, oddechneš si úlevou. V Zóně totiž nikdy nevíš.

Vědátorovi, který má službu, předáš vzorek vody.

„Proboha…" vyhrkne vědec při pohledu na lahvičku s kontaminovanou vodou ve své ruce chráněné gumovou rukavicí. „Plave v ní celá tabulka prvků. A kromě toho i pár dalších, o kterých ještě nikdy nikdo neslyšel. Jsem si jistý, že jediná kapka by dokázala zabít celé město."

V jeho hlase je slyšet obdiv. Ale proč? To jejich myšlení prostě nikdy nepochopíš.

„Provedu pár testů. Jestli je to nový jed, chci o něm vědět jako první," prohlásí vědátor. „Dejte mi souřadnice místa, kde jste ho našel. A možná přijdu i na způsob, jak vám tohle vaše úsilí vynahradit."

Doberte si 2 náhodné artefakty, jeden z nich si vyberte a umístěte jej do své skrýše. Druhý odhoďte.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

219.

Hruškův bunkr

Je-li označena mise **D3** Ocelový obr, přejděte k setkání č. **223**. Jinak čtěte dále.

Cesta k bunkru se nekonečně vleče, zvlášť když se na tobě začnou projevovat tíživé účinky Majáku. Vypadá to, že jsou silnější než kdy předtím, a nedokážeš se ubránit pocitu, že jeho působení na tebe tentokrát dolehlo o dost dříve. V hlavě ti buší a začnou ti slzet oči. S každým dalším krokem se pojí narůstající obtíže. Potom si najednou uvědomíš, že se k němu nedostaneš ani na dohled, natož abys došel přímo k němu.

Vyberte si jinou lokalitu.

220.

Zahrady

Prohlížíš si malé zeleninové zahrádky. Jsou dávno opuštěné, porostlé bujnou vegetací a podupané mutanty, kteří už naštěstí odešli pryč. Snadno by sis tu dokázal představit postarší muže a ženy, jak tu odpočívají a starají se o svou skrovnou úrodu. Ve starých dobrých časech před vznikem Zóny… Teď se ale ze zahrad stalo naprosto skvělé místo pro ukrytí nashromážděných zásob, a bez ohledu na vzpomínky se tu proto musíš trochu porozhlédnout.

S lopatou v ruce začneš hledat a… Ano! Máš štěstí! Ve spleti staré rebarbory narazíš na malý barel!

Doberte si 1 náhodný ochranný oděv

by se už vynořily nejrůznější domněnky i obvinění, jak ale všichni vědí, služby tohoto zařízení používaly všechny frakce na území Zóny. Jediné teorie, které se zatím objevily, proto hovoří o samovolné implozi nějaké anomálie nebo o jiných „přírodních" jevech.

Když se o něco později dostaneš do stejné oblasti, zastavíš se u rozvalin, aby ses kolem trochu porozhlédl. Nic ale nenajdeš. Vypadá to, jako by celou budovu spolklo samotné peklo.

Jen u opuštěné chatrče na břehu jezera narazíš na nedávno zasazený náhrobní kámen ozdobený lučními květinami.

V pořadači kampaně a ve své skrýši náhodně vyberte celkem 2 karty kontaktů, které nejsou zakázkami, a odstraňte je ze hry.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

209.

Příliš mnoho slov

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Izlomův útěk", přejděte k setkání č. **200**.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze" označen rámeček č. 6, s Izlomem jste se ještě neutkali. Vyberte si jinou lokalitu.

Řeknu ti něco o tajemství a vodce: Tyhle dvě věci nejdou moc dohromady. Když dovnitř nateče vodka, tajemství vyteče ven. Ty si to nepamatuješ, co? No, odešel jsi do „100 radů" na jednu vychlazenou, a abychom to příliš neprodlužovali, nebyla ještě ani půlnoc, když se z tebe začaly sypat příběhy o nemocničním podzemí, které si našly cestu do uší kolem postávajících hostů.

V důsledku toho tě pak oslovili dva muži, z kterých se navíc vyklubali vědátoři, aby ti předložili svůj návrh. Prohlásili, že nemusíš udělat nic jiného než během svého malého lovu nechat Izloma utéct. Vyděsit ho, dostat ho mimo dosah Valentynovové a nechat ho, ať se volně toulá po Zóně. Ti ekologové chtějí Izloma pozorovat a výměnou za tuhle příležitost ti nabízejí zbrusu nový prototyp exoskeletu. Co jim na to řekneš? Podobnou nabídku možná hned tak nedostaneš.

Ve splněných výzvách označte na samolepce „Krvavé peníze" rámeček č. 6.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

210.

Nemocniční dodavatelé

S prací pro jedinou nemocnici v Zóně se pojí nejrůznější výhody a Valentynovová se postará, abys zjistil, co vlastně obnáší. Pošle ti kontakt na dva ze svých externích dodavatelů. O Felčarovi se už k tobě pár věcí doneslo. Tenhle zkušený vojenský zdravotník zachránil v Zóně tolik krků, že si ve „100 radů" vysloužil otevřený účet. O druhém z nich s přezdívkou Lékárník jsi zatím neslyšel. A není divu. Nikdy předtím jsi totiž neměl potřebu obstarávat si ve velkém chemikálie nebo drogy. Kromě nich ale samozřejmě nabízí i pestrou škálu dalšího zboží, které navíc prodává za dobrou cenu.

Vezměte karty kontaktů **C21** „Lékarník" a **C22** „Felčar" a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

211.

Po vyřešení problémů s Izlomem, ať už to dopadlo jakkoli, by bylo jedině zdvořilé informovat jeho dceru o osudu jejího otce. Pokud se ovšem cítíš nesvůj ohledně toho, co jsi udělal, jednodušší bude zůstat zticha a zapomenout, že vůbec někdy existovala.

Vyberte si:

- » Ohlaste Izlomovu smrt (pouze máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Izlomova smrt") – přejděte k setkání č. **205**.
- » Ohlaste Izlomovo zajetí Valentynovovou (pouze máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Izlomovo zajetí") – přejděte k setkání č. **206**.
- » Ohlaste Izlomův útěk (pouze máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Izlomův útěk") – přejděte k setkání č. **207**.
- » Ohlaste, že nevíte, co se s Izlomem stalo, a že tím pro vás celá záležitost končí. Označte tuto lokalitu jako nedostupnou. Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

212.

Existují důkazy o tom, že mutant známý jako Izlom byl kdysi – a není to nijak dávno – starým mužem žijícím nedaleko odtud.

Vraťte se zpět do Průvodce misemi 2.

213.

V přízemí nemocnice jsi něco objevil. Něco, co je z etického hlediska přinejmenším diskutabilní. Důvody Valentynovové si nijak neodporují … přinejmenším z pohledu logiky. Ale opravdu na to přistoupíš? Budeš důvěřovat někomu, kdo ti dává takové odpovědi?

Vraťte se zpět do Průvodce misemi 2.

214.

Když ses naposledy střetl s Izlomem, utrpěl vážné zranění. Existuje proto možnost, že se ještě nezotavil, nebo má teď přinejmenším důvod se tě obávat.

Nyní se vraťte zpět do pořadače kampaně, ke kroku č. 6 v Přesunu Zónou, a pokračujte dále.

215.

Hruškova skrýš

Je to tady. Souřadnice byly přesné.

Krátké porozhlédnutí kolem ti odhalí potlučenou vojenskou skříňku s jednoduchým zámkem, který se zlomí s hlasitým kovovým třesknutím. Její víko při otevření hlasitě zaskřípe a uvnitř uvidíš změť vědátorských papírů, map a nákresů, sbírku Geigerových počítačů i další zařízení, jejichž účel je ti naprosto neznámý.

A copak je… tohle?! Při přehrabování toho harampádí narazíš na obálku nacpanou penězi. Vypadá to, že čeká jen na tebe. Tak co? Zjistí Hruška, že sis

Rozhodl ses zahrát si na pošťáka a doručit tenhle důkaz otcovské lásky jeho adresátce v Černihivě, mimo oblast Zóny. Naštěstí znáš i dost slušného pašeráka, starého dobrého Rypoše, a můžeš ho pověřit svým šlechetným rozmarem. Co jsi ale rozhodně nečekal, byla odpověď, kterou jsi navíc dostal na svůj PDA.

„Máš dobrou duši, stalkere. Dej mi, prosím, vědět, jestli se o osudu mého otce dozvíš něco dalšího. Nedokážu vyjádřit, jak moc to pro mě znamená, ale můžu ti projevit svoji vděčnost. Dávej na sebe pozor."

Vděčná dcera, jak se podepsala na konci zprávy, má podle všeho k dispozici silnou radiostanici. A také obdivuhodnou síť kontaktů. Jsi si totiž naprosto jistý, že zpáteční adresu jsi k zásilce rozhodně nepřipojil...

Vezměte si 1 000 ₹ a umístěte je do své skrýše.

Ve splněných výzvách označte na samolepce „Krvavé peníze" rámeček č. 1.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze" označen rámeček č. 2, přejděte k setkání č. **204**.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

204.

Má milovaná nestvůra

Je-li mise **C3** označena jako nedostupná, přejděte k setkání č. **211**.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze" označen rámeček č. 5, s Izlomem jste se ještě neutkali. Vyberte si jinou lokalitu.

Jinak:

Existují vůbec nějaká slova vhodná pro to, abys někomu sdělil, že se jeho nezvěstný otec nejspíš stal obětí strašlivého experimentu, který v něm vymazal všechno lidské a nenechal z něj nic než jen přerostlou zmutovanou schránku, co teď tráví své dny vražděním nevinných lidí? Jsou v takových případech nějaká zatracená pravidla pro styl korespondence? Musíš si vystačit s přímočarou upřímností, a dceřina odpověď je až nečekaně rychlá.

„Zabij to, proboha! Živého, nebo jakéhokoli jiného! Kvůli mně, kvůli sobě, je mi jedno, kvůli čemu. Ukonči trápení toho, co z mého otce ještě zbylo, a nebudeš litovat."

Ve splněných výzvách označte na samolepce „Krvavé peníze" rámeček č. 5.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

205.

Konec utrpení

Tvá zpráva je opět stručná. „Hotovo," napíšeš na svém PDA. Pak se ale zarazíš a přemýšlíš, jestli bys neměl přidat nějaké klišé ve stylu „upřímnou soustrast", protože vrahem jejího otce jsi po technické stránce právě ty... Nakonec ťukneš na tlačítko odeslání.

„Děkuji," odpoví obratem. „Skončit to s ním byla správná věc."

Na chvíli zapochybuješ, jestli tu druhou větu napsala tobě, nebo sobě.

O několik dní později se před tebou objeví důvěrně známá tvář jedné z Rypoušových spojek, která ti předá jakýsi balík. Doporučené zásilky uvnitř Zóny jsou drahé, puška uvnitř balíku je ale ještě dražší. Ať už je ta dcera kdokoli, mimo Zónu rozhodně našla lepší život, než jaký by ji čekal někde v chatrči u radioaktivního jezera.

Z krabičky mise **C3** vezměte kartu zbraně Prototyp X-17 a umístěte ji do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

206.

Zlotřilci nepoznají klidu

Izlomově dceři oznámíš, že osud jejího otce byl právě zpečetěn a že si z něj Valentynovová opět udělala jedno ze svých laboratorních zvířat. Svou účast na tom, jak to všechno proběhlo, přirozeně vynecháš. Koneckonců chceš dostat zaplaceno, nebo ne?

„Rozumím," odpoví ti vzápětí. „Děkuji, že jsi mi o tom dal vědět. O zbytek se postarám sama."

Na první pohled to vypadá jako klidná a nevzrušená reakce. Když ale zpráva dorazí, přijde ti, že se obrazovka tvého PDA náhle rozzáří jako oheň. Zavrtíš hlavou a přelud rázem zmizí. Víš, že je to absurdní, zároveň si však začneš z celého srdce přát, aby nikdy nezjistila, kdo vlastně vydal rozkaz k odchytu toho mutanta.

Odměnu jsi dostal od Izlomovy dcery i jeho trýznitelky... Pěkně sis namastil kapsu, nebo ne? A co tvoje svědomí, stalkere?

Vezměte si 5 000 ₹ a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Na mapu Zóny poté přidejte samolepku č. **47** „Rychlá pomsta".

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

207.

Nejistý osud

Jak Izlomova dcera zareaguje na zprávu o útěku jejího otce, nemáš nejmenší tušení. Ano, o jeho zabití tě požádala právě ona a udělala to až s překvapivou jistotou. Znamená to ale jen tolik, že je zvyklá dávat rozkazy. A co rozhodnutí, která jim předcházejí? No, nepochybně jsou mezi nimi i taková, která tě za všech okolností rozmetou na kusy.

„Tahle věc není můj otec," odpoví na tvůj vzkaz a opět působí nevzrušeným dojmem. „Děkuji, že jsi to zkusil. Brzy by se k tobě měl dostat výraz mojí vděčnosti." Potom ale v noci dostaneš další zprávu. „Myslíš, že trpí?"

Svůj PDA odložíš stranou. Nemáš k tomu co říct.

Vezměte si 1 náhodnou zbraň úrovně III a umístěte ji do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

208.

Rychlá pomsta

Všechny komunikační kanály v Zóně vzrušeně opakují stejnou zprávu: někdo vypálil nemocnici až do základů a nádavkem k tomu přihodil i veškerý personál a pacienty. Za obvyklých okolností

Kniha setkání 2

200.

Když vejdeš do baru „100 radů“, nedočkavě k tobě přistoupí dva vědátoři.

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Výzkumný asistent“:

„Znovu jsi nám přišel na pomoc, stalkere! A poskytl jsi nám k pozorování opravdu pozoruhodný exemplář! Nevěřil bys, jak se ten mutant dokáže přizpůsobit svému novému prostředí… Teď nám ale dovol, abychom ti náležitým způsobem vyjádřili svůj vděk.“

Z krabičky mise **C3** vezměte kartu ochranného oděvu Ekologův exoskelet a umístěte ji do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

Jinak:

Ekologové zaznamenali, že jsi „vypustil“ Izloma do divočiny. Váží si příležitosti k pozorování tohoto jedinečného tvora v jeho přirozeném prostředí a chtěli by tě odměnit nabídkou, která přichází jen jednou za život: zbrusu novým prototypem exoskeletu za úžasně nízkou cenu. Pokud se ho ovšem rozhodneš koupit hned. „V podstatě je to takový dar, víš? Dar budoucímu výzkumu k zajištění jeho slibných plodů.“

Z krabičky mise **C3** vezměte kartu ochranného oděvu Ekologův exoskelet. Poté smíte odhodit kupóny a karty výbavy v celkové hodnotě 10 000 ₹ a umístit tuto kartu do své skrýše. Pokud tak neučiníte, přidejte ji do balíčku ochranných oděvů.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

201.

Hyenův úkryt

Hyena tě sem jednou vzal. Je to nenápadný starý lovecký posed s částečně ztrouchnivělým žebříkem, na který by se nikdo neodvážil, pokud by nevěděl, kam se může postavit… Chytneš se příček a vylezeš nahoru. Peníze jsou samozřejmě schované jinde, ale zásoby, které tu najdeš, by měly zmírnit tvé zklamání.

Vezměte si 5 karet předmětů s vlastností **jídlo** a po 1 zásobníku od každého druhu a umístěte je do své skrýše.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

202.

Mobilní laboratoř

Do výzkumného tábora vstoupíš jako obvykle se smíšenými pocity. Nikdy nevíš, co si o těchhle vědátorech máš vlastně myslet. Na jednu stranu rádi dřív mluví, než stisknou spoušť – na rozdíl od ostatních obyvatel Zóny. A nezapomenou se vykoupat častěji než jednou za měsíc. Na druhou stranu vyšly všechny ty nejhorší noční můry, s kterými ses v Zóně potkal, z jejich dílny, nebo jejich existenci přinejmenším obdivovali.

„Tady je zásilka pro slečnu Valentynovovou,“ řekne šéf zásobování a podá ti úhledně zabalený balíček. Je cítit po cigaretách a chlóru. „Hmm… Nemohl jsem si nevšimnout popálenin na vašich rukou. Jak jsou staré? Zkoumáme možné regenerační vlastnosti upířích slin a…“

„Odprejskni!“ zavrčíš na něj a vytrhneš mu balíček z rukou. Jo, tihle vědátoři nejsou tak zlí.

Obdrželi jste balíček, o který požádala Valentynovová.

Označte tuto lokalitu jako nedostupnou.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

203.

Zpožděná pošta

Jsou-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze“ označeny rámečky č. 1 a 2, přejděte k setkání č. **204**.

Je-li ve splněných výzvách na samolepce „Krvavé peníze“ označen rámeček č. 1, nedozvěděli jste se nic nového. Vyberte si jinou lokalitu.

Ani nevíš, proč jsi vlastně vzal neodeslaný dopis toho muže. Když už ho ale máš, jak bys ho mohl nechat hnít na dně svého batohu?